

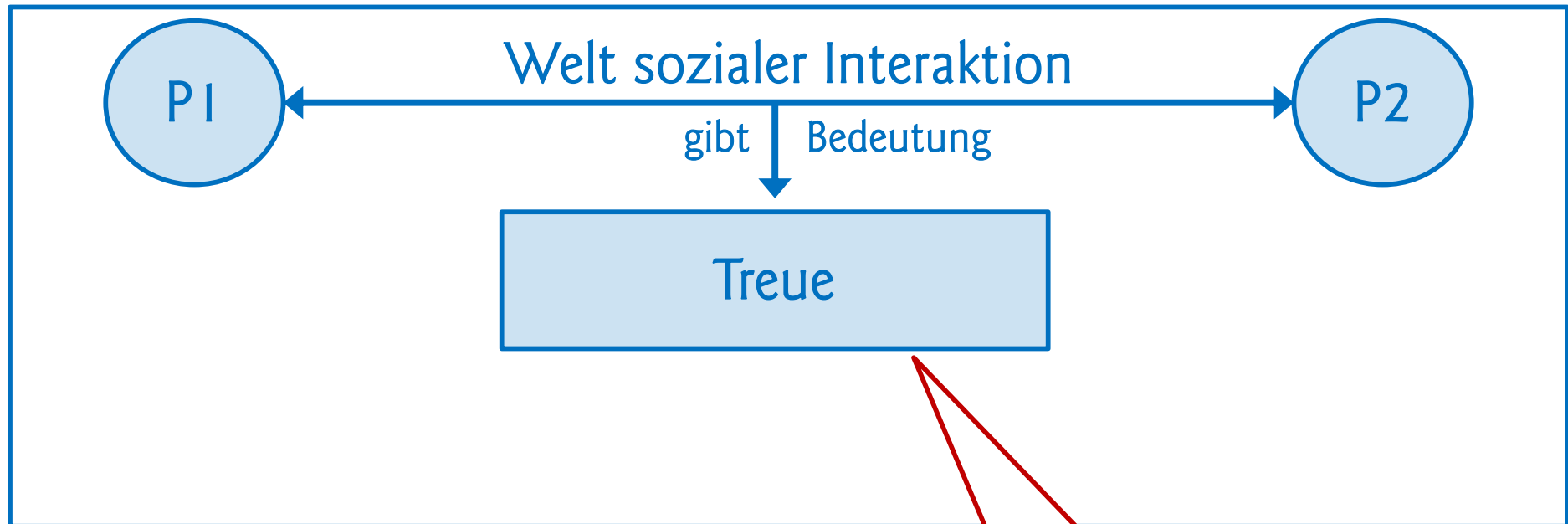
*Fazit am Ende:
Der Mensch ist
demokratiefähig.
Und:
Der Andere ist unser
natürlicher Freund.*

George Herbert Mead: Symbolischer Interaktionismus

Alle Bedeutungen,
die wir konkreten sowie abstrakten Begriffen zuweisen,
haben ihren Ursprung
in unserer sozialen Interaktion.

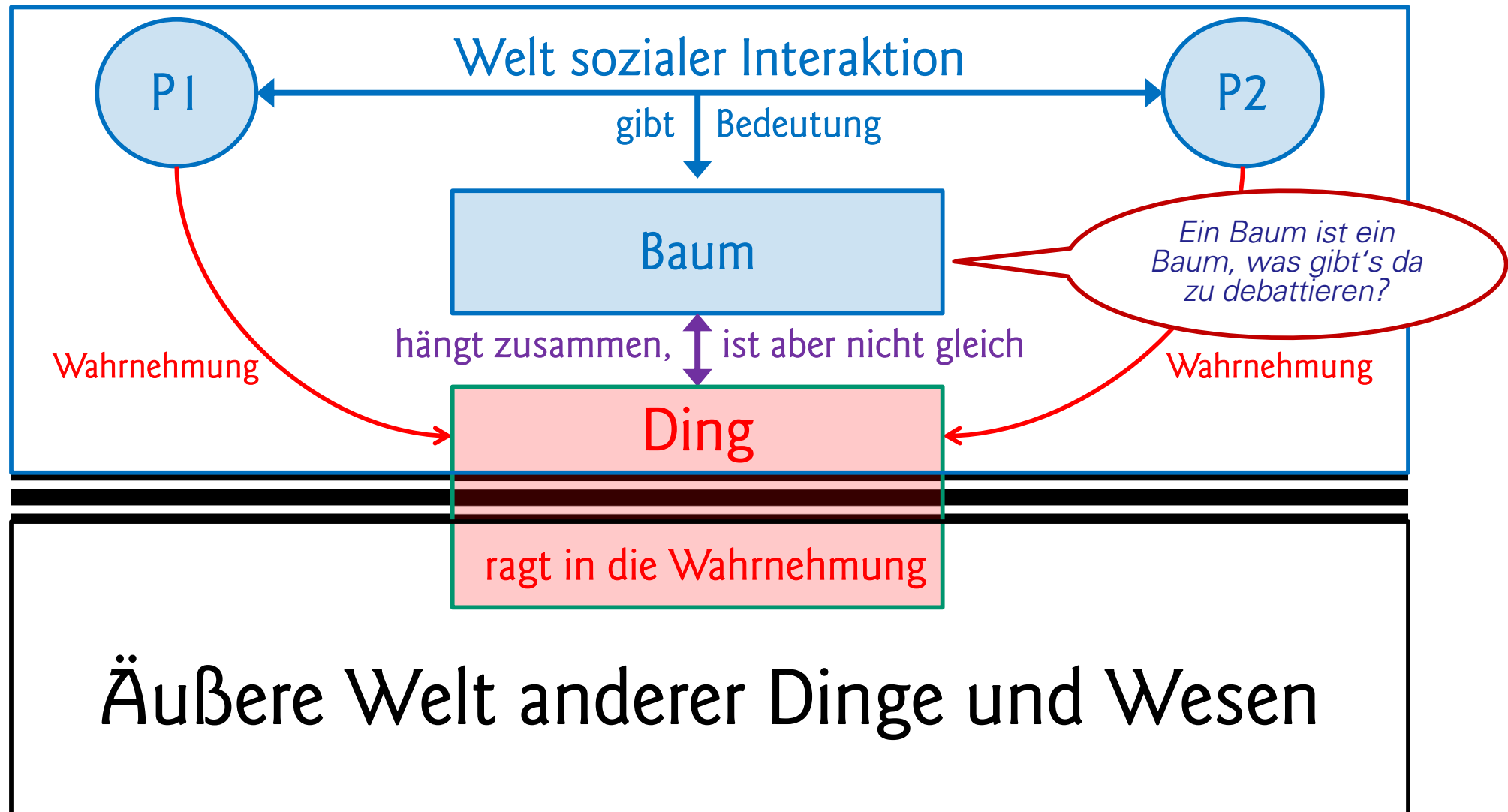
Die Dinge als solche „offenbaren“ sich uns nicht.

Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (I)

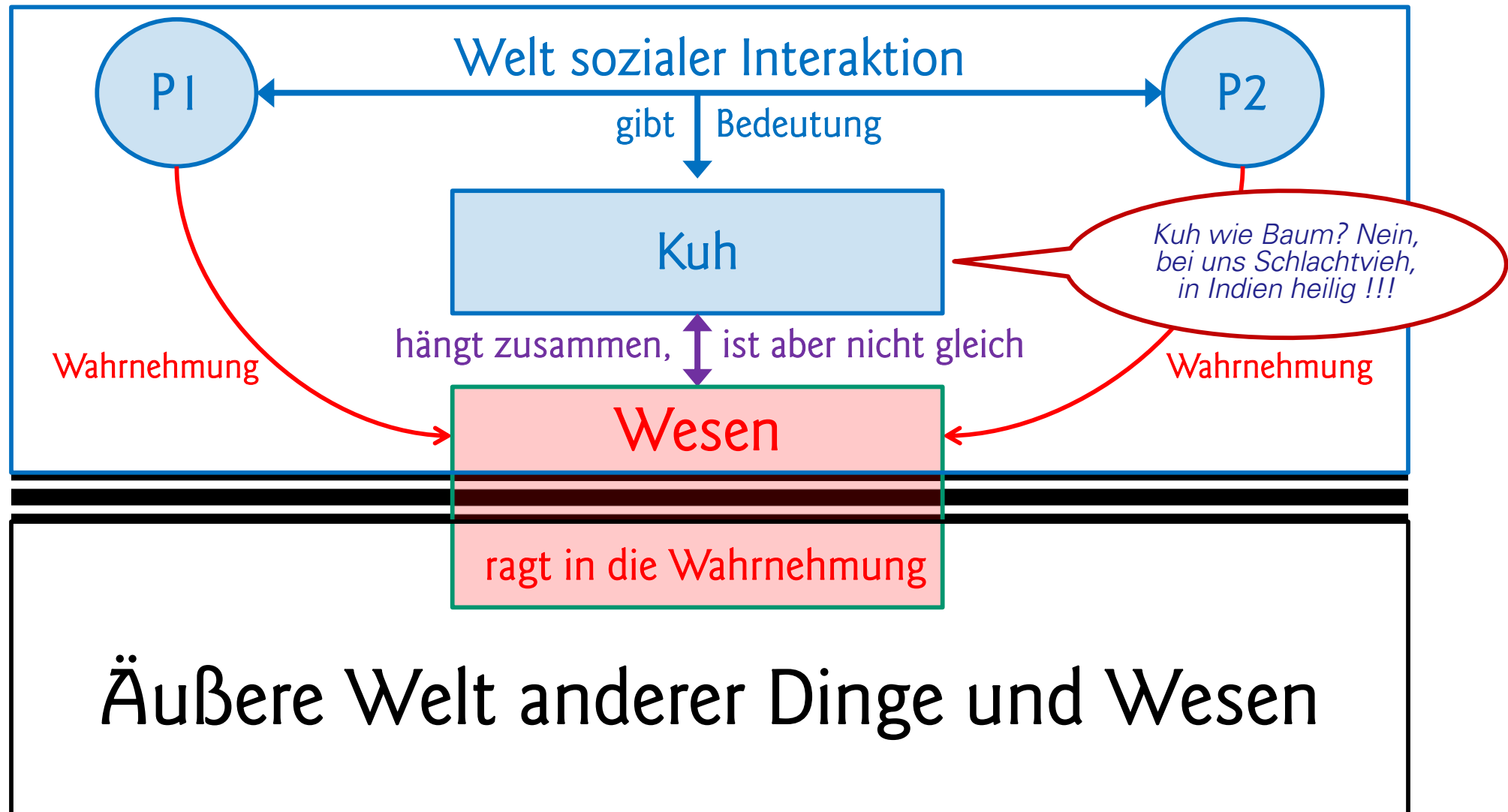


Klar, Treue stammt aus der sozialen Interaktion.

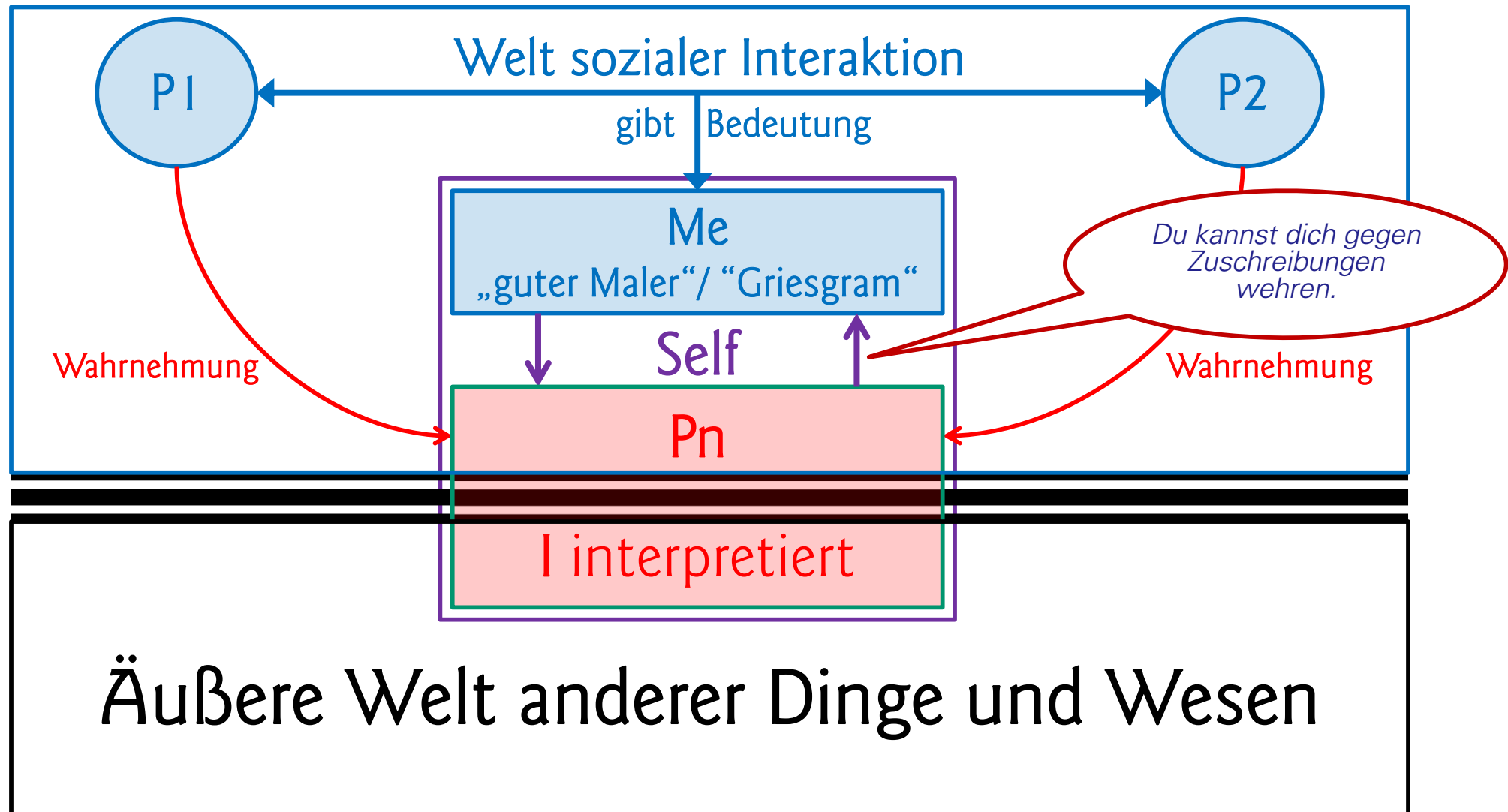
Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (2)



Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (2)

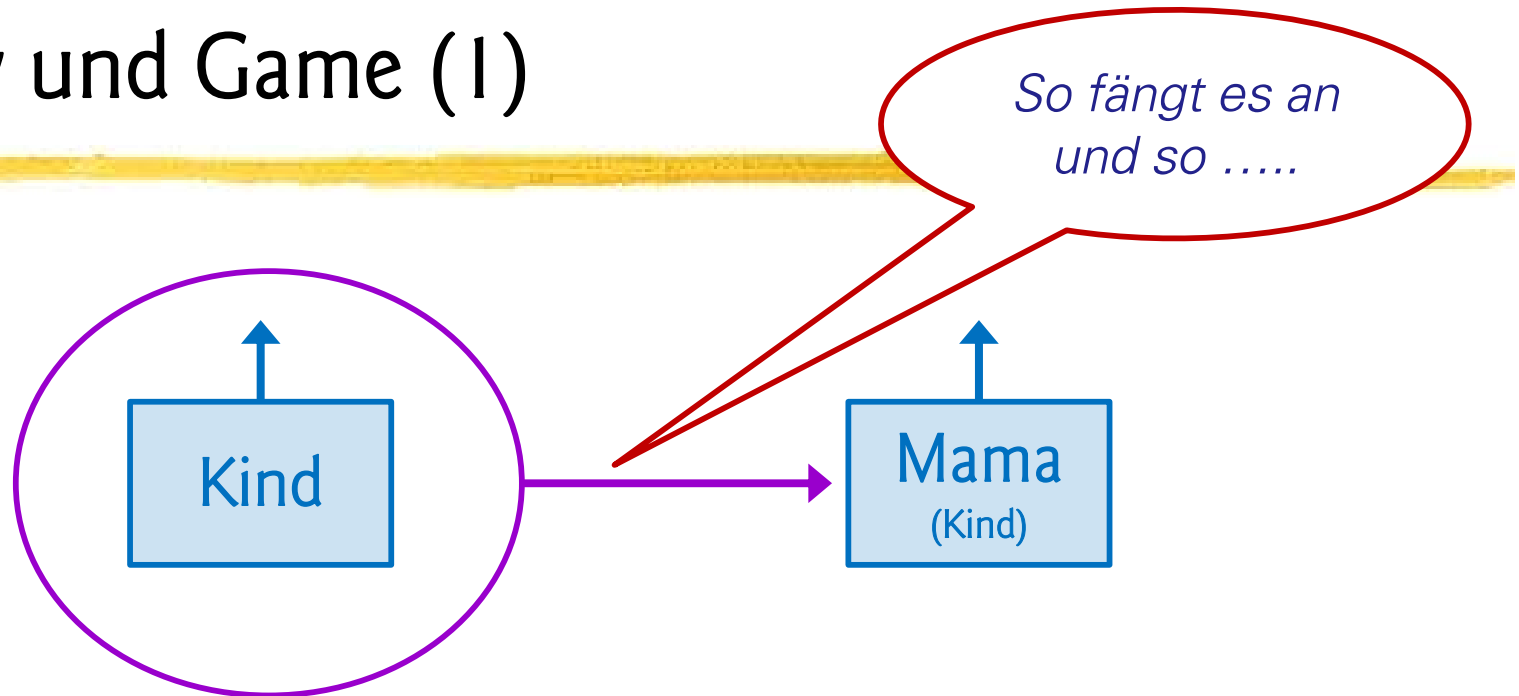


Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (3)



Mead: Play und Game (I)

■ Play:

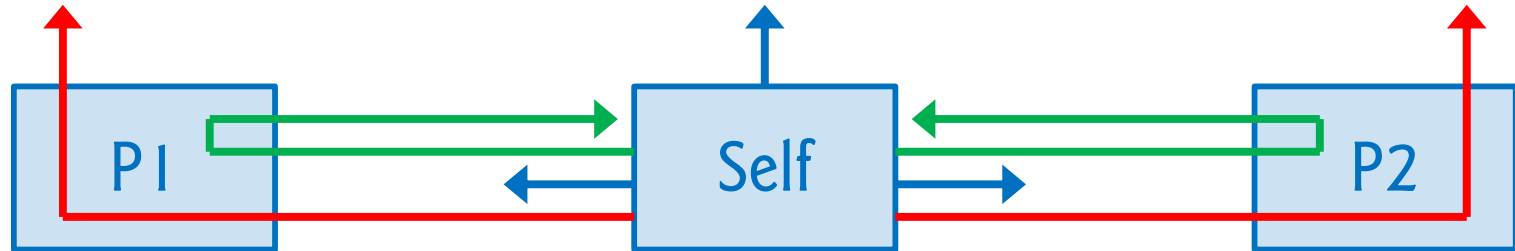


- Kind schlüpft ganz in die Rolle der Mutter
- ist dann für die Zeit des Rollenwechsel die Mutter
- kann als Mutter nicht gleichzeitig auch als Kind denken
 - nimmt nur die Beziehung Mutter-zu-Kind wahr, kann parallel nicht gleichzeitig die Beziehung von Kind-zu-Mutter denken und aus beiden Perspektiven das eigene mütterliche Rollenhandeln steuern

Mead: Play und Game (2)

... und so funktioniert Empathie.

Game:



Blau:

- der eindimensionale Blick aus mir heraus, auch auf den Anderen

Rot:

- mein zusätzlicher Blick nach außen aus der Perspektive des Anderen

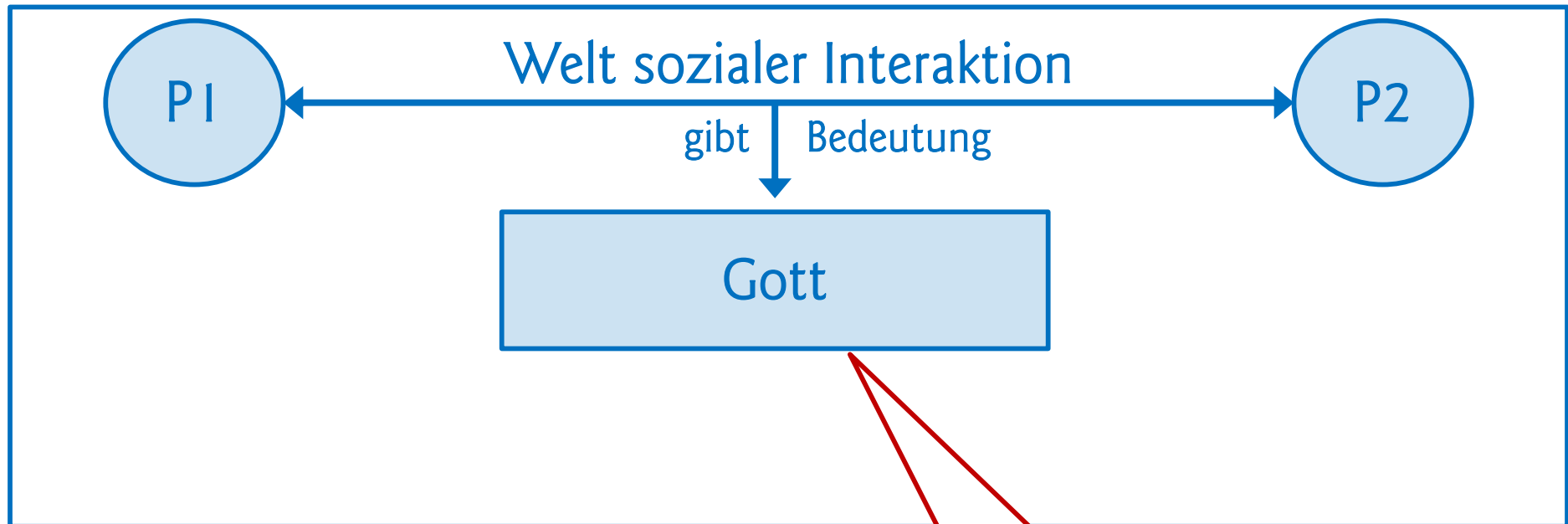
Grün:

- der rote Blick, nun aber zurückgewandt auf mich selbst, so dass mir die Rollenansprüche der Anderen an mich klar werden

Game:

- Alle Beziehungen in Echtzeit (just in time) gleichzeitig denken und so das eigene Rollenhandeln und das gleichdenkender Anderer steuern und mich reflektiert steuern lassen

Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (4)



*Gott wie Treue,
eigentlich klar!
Oder doch wie
Baum oder Kuh?*

Mead: Sprache – Denken – Wirklichkeit (5)

